

Die Bomben:

Die von Colonel Boris gelegten Bomben erscheinen unten am Bildschirm angezeigt. Sie verschwinden einzeln aus dem Rahmen, wenn TIM sie entschärft.

- Ein Alarmsignal wird ausgelöst, kurz bevor eine Bombe explodiert.
- Um eine Bombe zu entschärfen, braucht Tim sie nur berühren.

Andere Handlungsmöglichkeiten:

- Um jemanden zu befreien, muß Tim ihn berühren (am linken Bildschirmrand sehen Sie, wer gefangen gehalten wird).
- Um Colonel Boris gefangen zu nehmen, muß sich Tim von hinten anschleichen und auf ihn springen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Er kann aber auch von seinem Feuerlöscher Gebrauch machen.

4 - MONDLANDUNG

Wenn der Mond nahe genug fürs Wendemanöver ist, verlieren Sie vorübergehend die Steuerung. Der Mond "nähert sich", und die Rakete wendet sich. Es ist Zeit, die Steuerung wieder zu übernehmen.

Zum Landen muß man den Fall bremsen, indem man das Treibgas des Hilfsmotors reguliert. Diese letzte Prüfung ermöglicht Ihnen, die verbleibende Energie in Scorepunkte umzuwandeln.

Um den Schub zu erhöhen, drücken Sie:

- den Feuerknopf auf dem Joystick
- die Leertaste oder
- den linken Mausknopf.

5 - SCORETAFEL

Wenn Sie einen der 10 besten Scores erreicht haben, können Sie ihn auf Diskette sichern. Um Ihren Namen einzutragen, lassen Sie die Buchstaben mit Hilfe der Tasten **T** und **J** durchlaufen. Um zum nächsten Buchstaben überzugehen drücken Sie auf **→**. Drücken Sie auf **RETURN**, um die Eingabe des Namens zu bestätigen.

WICHTIG: DIE DISKETTE DARF NICHT SCHREIBGESCHÜTZT SEIN, WENN SIE DEN SCORE ABSPEICHERN WOLLEN!

Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste.

6 - GAME OVER

Wenn Sie verloren haben, erscheint GAME OVER am Bildschirm.

Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste.



LOADING INSTRUCTIONS

ATARI 520 & 1040 ST : - Insert disk TINTIN N°1 in the disk drive,
- switch on the computer.

AMIGA : On Amiga 1000
- load KICKSTART
- When the computer asks for WORKBENCH, insert disk TINTIN.
On Amiga 500 & 2000
- Insert disk TINTIN in the DF0: disk drive,
- switch on the computer,

N.B. : To take advantage of the Amiga's ability to recreate stereophonic sound, link the computer to your hi-fi system.

SELECTION OF THE LANGUAGE

With the mouse, move the arrow under the English flag and click (left button of the mouse) to validate.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI 520 ET 1040 ST : - Insérez la disquette TINTIN N°1 dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension.

AMIGA : Sur AMIGA 1000
- chargez le KICKSTART
- quand l'AMIGA réclame le WORKBENCH, insérez la disquette TINTIN dans le lecteur.
Sur Amiga 500 & 2000
- Insérez la disquette TINTIN dans le lecteur DF0:
- mettez l'unité centrale sous tension.

N.B : Pour bénéficier des capacités stéréophoniques de votre Amiga, nous vous conseillons de le brancher sur une chaîne HI-FI.

VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL !

SELECTION DE LA LANGUE

A l'aide de la souris, déplacez la flèche sous le drapeau français et cliquez (bouton de gauche de la souris) pour valider.

LADEANWEISUNG

ATARI 520 & 1040 ST : - Spieldiskette Nr. 1 einlegen
(mit Colormonitor) - Computer einschalten

AMIGA : Amiga 1000:
- KICKSTART laden.
- Wenn der Computer WORKBENCH verlangt, Spieldiskette einlegen.
Amiga 500 & 2000:
- Spieldiskette ins Diskettenlaufwerk DF0: einlegen
- Computer einschalten.

Anmerkung: Wir empfehlen Ihnen, den Amiga an Ihre HiFi-Anlage anzuschließen, um die stereophone Klangwiedergabe voll zu genießen.

WAHL DER SPRACHE

Mit der Maus führen Sie den Pfeil unter die deutsche Fahne und klicken mit dem linken Mausknopf.



INDEX

ENGLISH INSTRUCTIONS	page 4
MODE D'EMPLOI EN FRANCAIS	page 7
DEUTSCHE ANLEITUNG	Seite 10

CREDITS

TINTIN ON THE MOON is an INFOGRAPHES production.
TINTIN SUR LA LUNE est une réalisation INFOGRAPHES
TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND ist ein Produkt der Fa. INFOGRAPHES

Graphics/Graphisme/Graphik : Didier CHANFRAY
Program/Programmation/Programmierung : Daniel CHARPY, Philippe NOTTOLI
Music/Musique/Musik : Charles CALLET
Marketing: Véronique GENOT

© HERGE/EXCLUSIVE RIGHTS BARAN INTERNATIONAL LICENSING/CASTERMAN 1989
An INFOGRAPHES licence.

TINTIN ON THE MOON

The first rocket to the Moon is about to be launched from the Atomic Research Centre at Sprodj in Syldavia. On board are Tintin, Snowy, Captain Haddock, Professor Calculus and the engineer Wolff...

The army of technicians make their final checks. The rocket is all set for take-off. Sirens and loudspeakers blare out the signal to evacuate the launch area. The gantry ramps fall slowly aside. Time: 1:29 a.m. The countdown is under way. 5-4-3-2-1. Ignition! In an explosion of flame and smoke, the mighty space ship lifts off the pad, heading for Earth orbit.

Note : At any moment you can freeze the game by pressing the "P" key. To continue playing, press any key.

1 - STARTING THE GAME

To start, press the Space bar, when you see the picture of the Earth control station.

Note : If you see the icon "Disk n°2", replace disk n°1 in the drive by disk n°2.

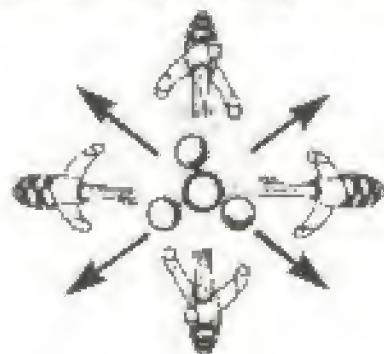
2 - PART ONE: THE JOURNEY THROUGH SPACE

Now you take over the controls of the rocket. It's your job to take our friends to the moon.

You'll have to avoid the meteorites and catch the yellow and red spheres on your way.

- The yellow spheres stock you up with energy.
- You'll have to catch 8 red spheres to go over to the next stage.

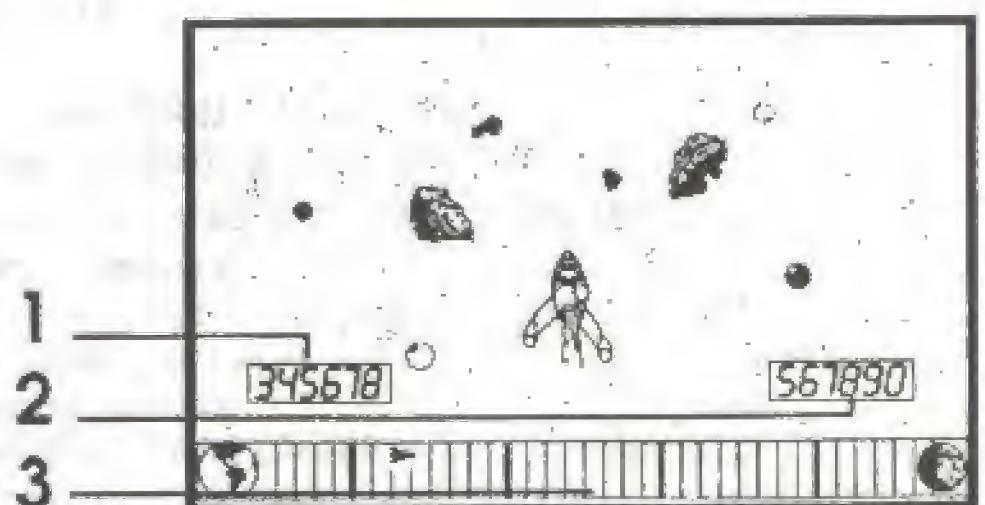
Commands for piloting the rocket:



- Joystick: just push your joystick in the direction you want to go.
- Keyboard: use the arrow keys to guide the rocket in whatever direction you want. Press two keys at the same time if you want diagonal flight.
- Mouse: move the mouse in the direction you want to go to.

Indicators:

- 1 - your energy level
- 2 - your score
- 3 - your distance from the Moon.

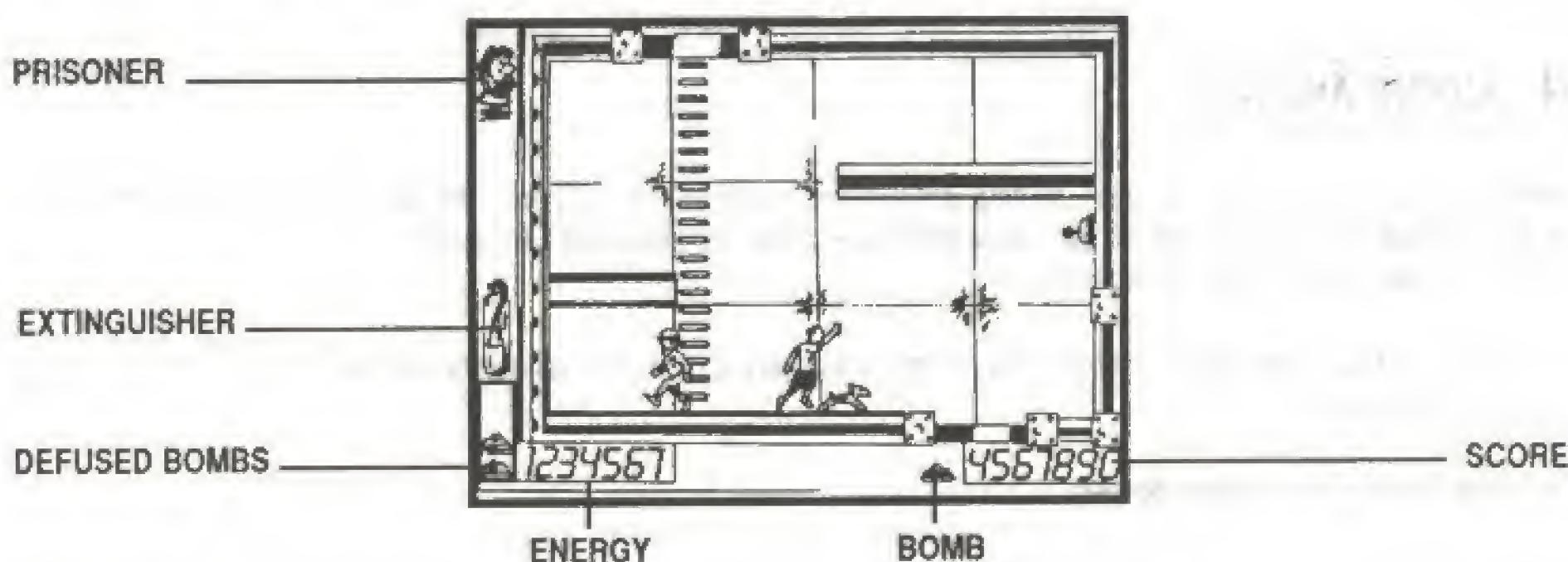


3 - IN THE ROCKET

Your job is to guide Tintin through the various rooms in the rocket. You'll have to disarm the bombs, put out fires, free his companions and catch that dastardly Colonel Boris! These are the four conditions which have to be fulfilled to go over to the next stage.

Note: You'll first have to get the extinguisher. When it is empty (it will flash on the left-hand side of the screen), fetch another one. To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it (it will appear on the left-hand side of the screen).

Warning : in this part of the game, you cannot play with the mouse.



Commands for moving Tintin :

- In normal gravity:

Tintin climbs a ladder

Tintin jumps left
Tintin goes left
Tintin ducks



Tintin jumps right
Tintin goes right
Tintin ducks

Tintin climbs down a ladder

- In Zero gravity:

Tintin floats through the rocket's various compartments.

To change his trajectory, use the joystick or arrow keys just before he bounces off something, keep the direction during the bounce, then release.

To switch from normal to zero gravity (and vice versa), press F1.

Commands to activate the extinguisher:

To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it.

You make use of it by giving a direction (joystick or keyboard) and pressing the fire button or space bar simultaneously.

The bombs:

The bombs set by Colonel Boris are indicated at the bottom of the screen. They are transferred one by one into the yellow frame (bottom left corner of the screen) as TINTIN defuses them.

Note: An alarm signal will announce when a bomb is about to explode.

- To disarm a bomb, Tintin must simply touch it.

Other action possibilities:

- To free someone, Tintin only has to touch him (prisoners are indicated in the left border of the screen).
- To capture the hateful Colonel Boris, Tintin must sneak up from behind and jump on him! But he can also use the foam extinguisher.

4 - MOONLANDING

When you're close enough to start landing procedures, you'll momentarily lose the control. Take a well-earned rest as you sit back and watch the Moon get closer and closer. Then the rocket will turn round. It's time to take over the controls again!

To land you'll have to brake the speed by regulating the auxiliary engine. This last test will allow you to convert the energy remaining into score...

To increase auxiliary engine power:

On the joystick use the Fire button.

On the keyboard use the Space bar.

On the mouse click the left button.

5 - SCORE TABLE

If you have realized one of the 10 best scores, you can save it. To write your name, make the characters scroll using the keys ↑ and ↓. Then to go to the next character press →. Press RETURN to confirm your name.

Note: The disk must not be write protected!

To play once more, press any key.

6 - GAME OVER

If you have lost, you'll see the message "GAME OVER".

To play once more, press any key.

TINTIN SUR LA LUNE

Du Centre de Recherches Atomiques de Sbrodji, en Syldavie, va partir la première fusée lunaire qui emporte Tintin, Milou, le Capitaine Haddock, le Professeur Tournesol et l'ingénieur Wolf... La fusée est prête à partir. Les techniciens agglutinés à ses pieds s'activent aux dernières mises au point. Sirènes et haut-parleurs hurlent pour faire évacuer le terrain de décollage. Les deux rampes de lancement s'écartent doucement. Il est 1h29 du matin, le compte à rebours a commencé. 5-4-3-2-1- Feu ! Dans une explosion de flammes, la fusée s'élève lentement du sol pour gagner l'orbite terrestre.

N.B : à tout moment, vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche P (Pause). Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

DECOUVREZ TOUTES LES ASTUCES DE CE JEU : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL !

1 - DEBUT DU JEU

Pour commencer à jouer, appuyez sur la barre d'espacement lorsque vous voyez l'image de la salle de contrôle.

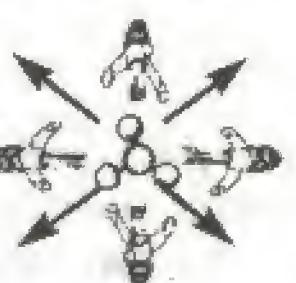
N.B : si vous voyez l'icône "Disk n°2" à l'écran, remplacez la disquette n°1 par la disquette n°2 dans le lecteur.

2 - LE VOYAGE DANS L'ESPACE

Vous allez maintenant pouvoir prendre les commandes de la fusée et diriger nos amis vers la Lune.

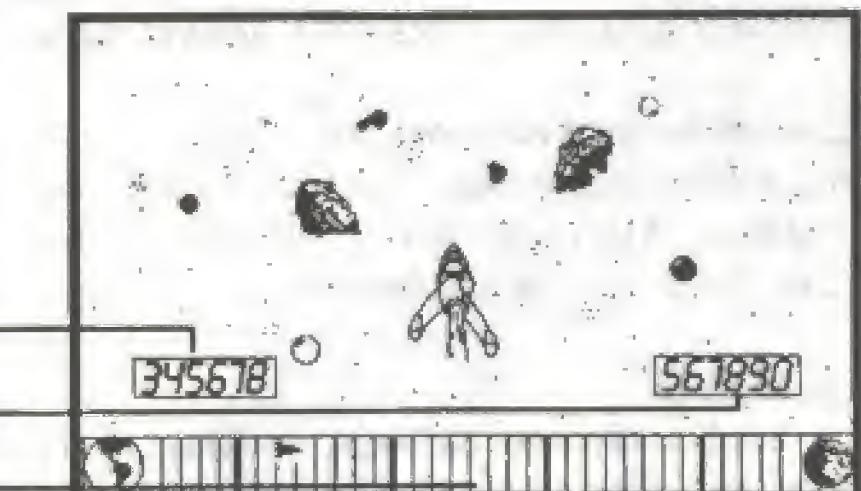
Il va falloir éviter les météorites, et attraper les balises jaunes et les rouges qui se trouvent sur votre route.

- Les balises jaunes apportent de l'énergie.
- Il faut attraper 8 balises rouges pour passer à l'étape suivante.

Commandes pour diriger la fusée :**Indicateurs :**

- 1 - votre niveau d'énergie.
- 2 - votre score.
- 3 - la distance de la fusée par rapport à la Lune.

Avec une manette de jeu, il suffit d'incliner le manche dans la direction voulue. Au clavier, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction voulue. Appuyez sur deux touches en même temps pour obtenir une direction en diagonale. Vous pouvez aussi jouer avec la souris en la déplaçant dans la direction voulue.

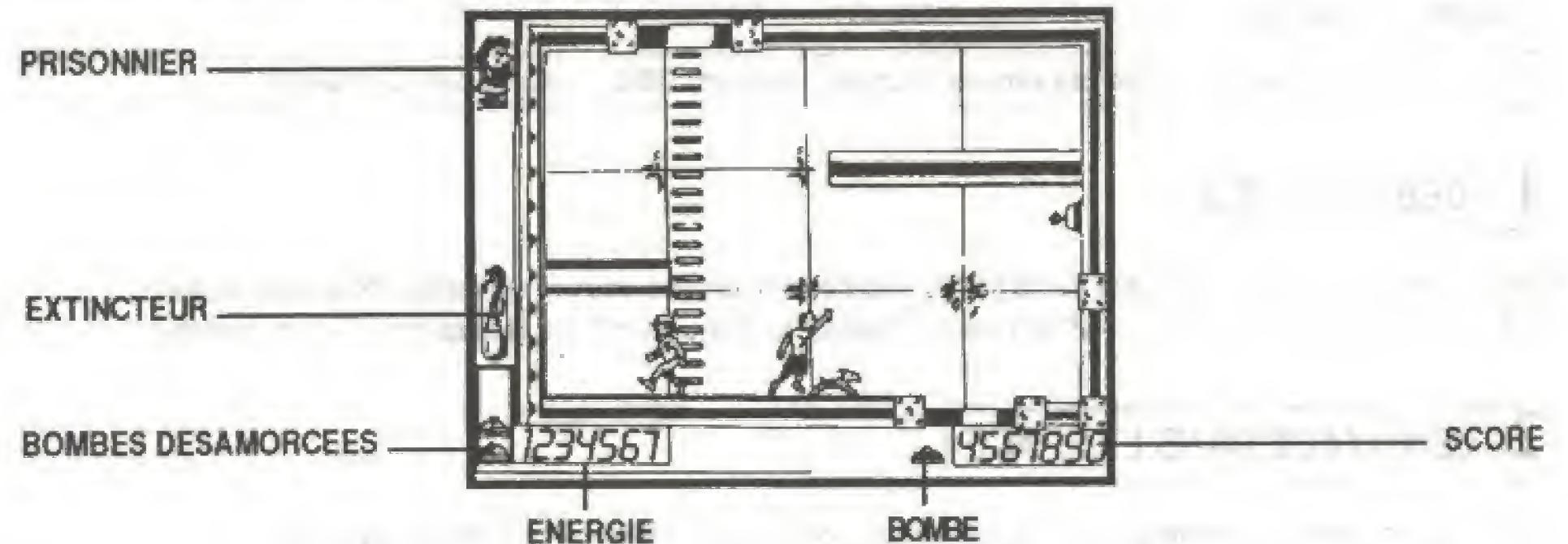


3 - DANS LA FUSEE

A vous de guider Tintin dans les pièces de la fusée. A vous aussi de l'aider à désamorcer les bombes, à éteindre les incendies, délivrer ses compagnons, et faire prisonnier le colonel Jorgen... Ces quatre conditions doivent être remplies pour passer à l'étape suivante.

N.B : il faut commencer par prendre l'extincteur. Lorsqu'il est vide (il clignote dans la marge à gauche de l'écran), il faut le remplacer par un autre. Pour prendre un extincteur il suffit que Tintin le touche (il apparaît alors dans la marge gauche de l'écran).

Attention : dans cette partie du jeu, vous ne pouvez pas jouer avec la souris.



Commandes de déplacement pour Tintin :

- en pesanteur normale, Tintin monte à une échelle
- Tintin saute vers la gauche
- Tintin va à gauche
- Tintin s'accroupit
- Tintin descend une échelle
- Tintin saute vers la droite
- Tintin va à droite
- Tintin s'accroupit

- en apesanteur: Tintin "flotte" dans les pièces de la fusée. Pour changer la trajectoire qu'il prend, donnez-lui une nouvelle orientation (flèches de déplacement du curseur) avec la manette ou le clavier, au moment où il va rebondir. Donnez la direction juste avant qu'il rebondisse et maintenez la direction pendant le rebond, puis relâchez. Pour passer de pesanteur normale en apesanteur et vice versa, appuyez sur la touche F1.

Commandes pour actionner l'extincteur :

Pour prendre un extincteur, il suffit que Tintin le touche.

Pour vous en servir, donnez une direction (clavier ou manette de jeu) et appuyez sur la barre d'espacement ou le bouton action de la manette simultanément.

Les bombes :

Les bombes déposées par Jorgen s'affichent dans le bas de l'écran (cadre jaune). Elles sont transférées dans le cadre jaune (coin inférieur gauche de l'écran) à chaque fois que Tintin en désamorce une.

N.B : une sonnerie d'alarme se déclenche à chaque fois qu'une bombe va exploser. Pour désamorcer une bombe, il suffit que Tintin la touche.

Autres actions possibles :

- pour délivrer quelqu'un, il suffit que Tintin le touche (les prisonniers sont indiqués dans le bord gauche de l'écran).
- pour faire prisonnier le colonel Jorgen, Tintin doit arriver par derrière et lui sauter dessus pour l'immobiliser. Il peut aussi l'asperger de neige carbonique avec son extincteur.

4 - L'ALUNISSAGE

Lorsque la Lune est suffisamment proche pour commencer l'opération de retourement, vous n'avez plus le contrôle. Vous voyez la Lune se rapprocher, puis la fusée se retourne. Il est temps de reprendre les commandes. Pour alunir il faut freiner la descente en réglant les gaz du moteur auxiliaire. Cette dernière épreuve vous permet de convertir l'énergie qui vous reste en score...

Pour augmenter la puissance des gaz :

Avec une manette de jeu appuyez sur le bouton ACTION.
Au clavier, appuyez sur la barre d'espacement.
A la souris cliquez sur le bouton de gauche.

5 - TABLEAU DES SCORES

Si vous avez obtenu un des 10 meilleurs scores, vous pouvez le sauvegarder. Pour écrire votre nom, faites dévier les lettres avec les touches ↑ et ↓. Puis, pour passer à la lettre suivante appuyez sur la touche →. Appuyez sur RETURN pour valider votre nom.

N.B : La disquette ne doit pas être protégée en écriture pour sauvegarder votre score.

Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

6 - GAME OVER

Si vous avez perdu, vous voyez le message "GAME OVER".

Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

SI MALGRE VOTRE GRANDE SAGACITE, VOUS RESTEZ EN PANNE, LE TATOU VOUS VIENT EN AIDE :

TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL !

TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND

Amtomforschungszentrum von Sbroj, Syldavien. In Kürze wird die erste Mondrakete abheben mit Tim, Struppi, Kapitän Haddock, Professor Bienlein und Ingenieur Wolf an Bord.

Die Rakete ist startbereit. Die emsigen Techniker verrichten die letzten Überprüfungen. Sirenen heulen, Lautsprecher entönen, um den Platz zu räumen. Die Startrampen neigen sich langsam. Es ist 1 Uhr 29 morgens, der Countdown hat begonnen. 5-4-3-2-1 Feuer! Flammensprühend erhebt sich die Rakete langsam vom Erdboden...

Hinweis: Sie können jederzeit das Spiel unterbrechen, indem Sie die Taste "P" drücken. Zum Weiterspielen drücken Sie eine beliebige Taste.

1 - BEGINN DES SPIELS

Um das Spiel zu starten, drücken Sie die Leertaste, wenn Sie das Bild von der Kontrollstation auf der Erde sehen.

Hinweis: Wenn ein Icon mit der Beschriftung "Disk n' 2" erscheint, ersetzen Sie die Diskette Nr. 1 im Laufwerk durch Diskette Nr. 2.

2 - REISE INS ALL

Sie können jetzt die Steuerung übernehmen und unsere Freunde zum Mond bringen.

Sie müssen den Meteoriten ausweichen und die gelben und roten Boje einfangen, die Ihren Weg säumen:

- Mit den gelben Bojen gewinnen Sie Energie.
- Sie müssen 8 rote Bojen einsammeln, um zur nächsten Etappe überzugehen.

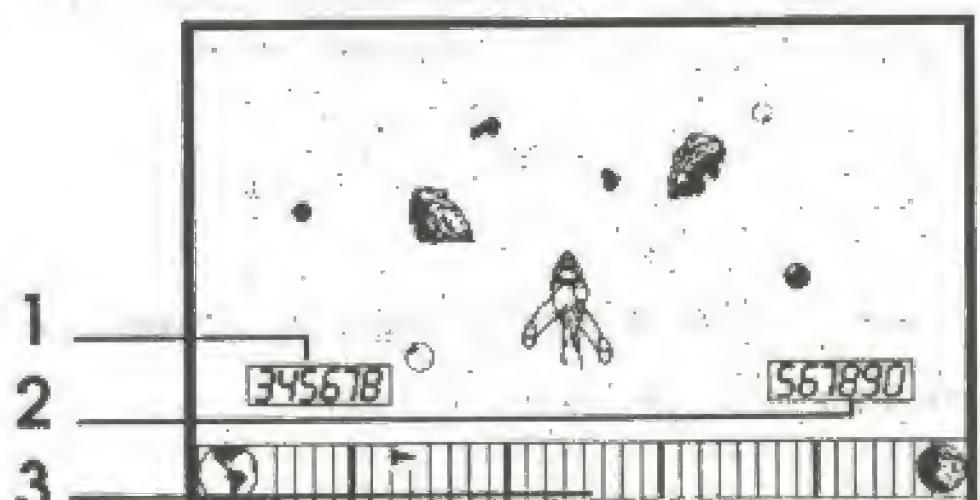
Steuerung der Rakete:



- Auf dem Joystick neigen Sie den Knüppel in die gewünschte Richtung.
- Auf der Tastatur verwenden Sie die entsprechenden Pfeiltasten (Cursorlasten). Drücken Sie zwei Tasten gleichzeitig, um eine Diagonale zu erhalten.
- Sie können gleichfalls mit der Maus spielen, indem Sie sie in die gewünschte Richtung schieben.

Anzeigen:

- 1 - Energiepegel
- 2 - Score
- 3 - Distanz zum Mond

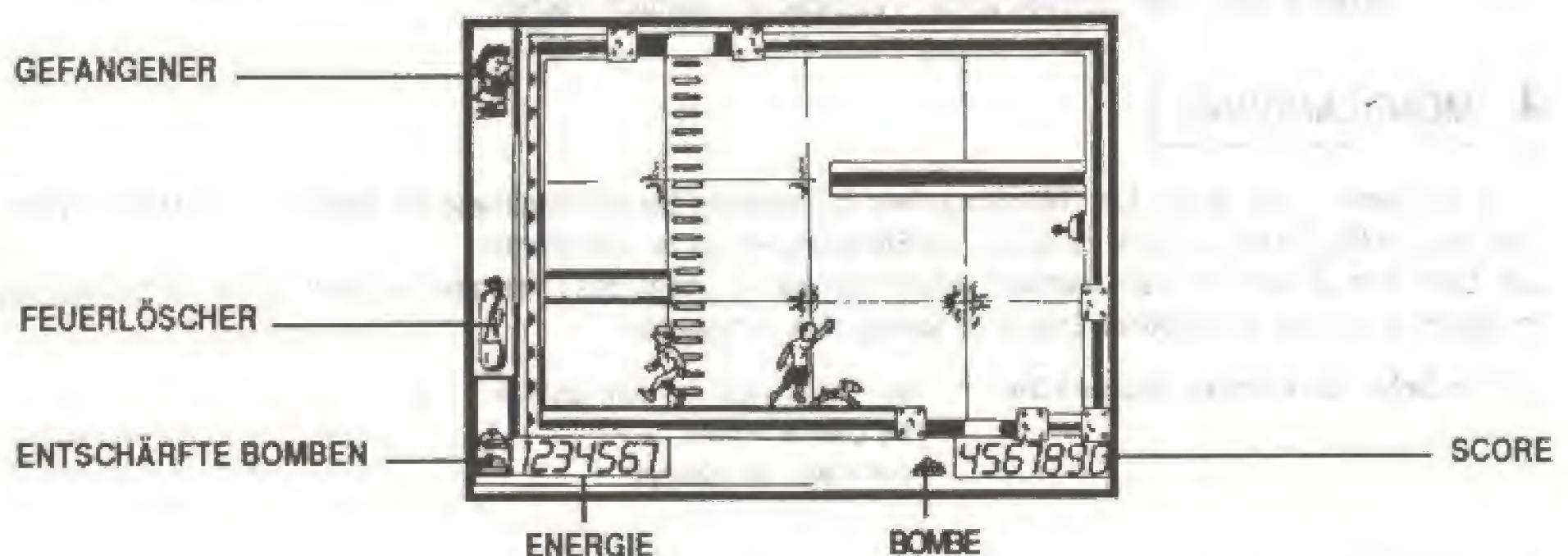


3 - WENDEMANÖVER UND MONDLANDUNG

Ihre Aufgabe ist es nun, Tim durch die Räume der Rakete zu führen, ihm zu helfen, die Bomben zu entschärfen, Brände zu löschen, seine Gefährten zu befreien und Colonel Boris zu fangen. Dies sind die 4 Bedingungen, die Sie erfüllen müssen, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Hinweis: Sie müssen zuerst einen Feuerlöscher nehmen. Wenn dieser leer ist (er blinkt am linken Bildschirmrand), ersetzen Sie ihn durch einen andern. Um den Feuerlöscher zu nehmen, genügt es, daß TIM ihn berührt (er erscheint am linken Bildschirmrand).

Achtung: In diesem Teil wird die Maus nicht unterstützt.



Steuerung der Bewegungen:

- bei simulierter Schwerkraft:

Leiter hinaufsteigen
Sprung nach links
nach links gehen
sich ducken



Sprung nach rechts
nach rechts gehen
sich ducken



oder Leiter hinuntersteigen

- in Schwerelosigkeit:

Tim schwiebt in den Räumen der Rakete und dreht sich um die eigene Achse. Sie ändern seine Flugbahn mit Hilfe des Joysticks oder der Cursorlasten, kurz bevor er abprallt, behalten die Richtung während des Abpralls bei und lassen dann los.

Um von normaler Schwerkraft auf Schwerelosigkeit umzuwechseln und umgekehrt, drücken Sie auf F1.

Verwendung des Feuerlöschers:

Um einen Feuerlöscher zu nehmen, muß TIM ihn einfach berühren.

Um den Feuerlöscher einzusetzen, geben Sie eine Richtung an (Joystick oder Tastatur), und drücken Sie gleichzeitig den Feuerknopf oder die Leertaste.